

"CANLANDIRMA" NIN TARİHÇESİ VE TÜRK CANLANDIRMA SANATI

İbrahim Halil TÜRKER*

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi G.S.E.Resim-İş Öğretmenliği Anabilim Dalı, Samsun

ÖZET

Walt Disney'den bu yana canlandırma filmler hem içerik boyutunda hem de teknik boyutta büyük gelişmeler göstermişlerdir. Bilişim teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla birlikte; sinemalarda, televizyonlarda, etkileşimli CD'lerde ve internette canlandırmalar değişik amaçlar doğrultusunda kullanılmaktadır.

Canlandırma'nın tarihçesi üzerine genel bir bilgi verildikten sonra, Canlandırma Sanatı'nın Türkiye'deki durumu hakkında doğru bir tespitte bulunabilmek için, Türkiye'de canlandırma dersleri veren üniversitelerin ilgili bölümlerindeki durumlar hakkında bilgi verilmiştir. Türkiye dışında başarılı çalışmalar yapan canlandırma sanatçılarından örnekler sunulmuş, Canlandırma Anasanat Dalı'nın daha da yaygınlaştırılması gerektiği konusunda öneriler getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler : Canlandırma, animasyon, çizgi film

CONSIDERATIONS ON ANIMATION (CARTOON) AND TURKISH ANIMATION ART

ABSTRACT

Since Walt Disney, animated films have shown great improvements both in the context of content and technical dimensions. In conjunction with the spread of information technologies; animations have been used in movies, televisions, interactive CD's and internet for various purposes.

After giving an overview on the history of animation, one informed about the state of the relevant departments of the universities in Turkey, which have animation classes in their curriculum, in order to make a right observation about the state of Animation Art in Turkey. One gave examples about animation artists who perform successful studies out of Turkey and brought proposals for the expand of the animation department forward.

Keywords : Animation, cartoon, animated cartoon

1. GİRİŞ

Sözlük anlamı olarak "canlandırma (animation)"; tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri, gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve çevirmek şeklinde özetlenebilir(Tuğlacı,1971:s390). Türkiye'de canlandırma filmleri "Çizgi Film" olarak da adlandırılmaktadır (Türkiye'de bu alanla ilgili üniversitelerin güzel sanatlar fakültelerinde "Çizgi Film (Animasyon) veya Çizgi Film-Canlandırma Bölümleri olarak eğitim-öğretimlerini sürdürmektedirler.)

Canlandırmanın tarihi ile ilgili değişik görüşler vardır. Ama, "Mısır küpleri veya Yunan vazoları üzerine dizisel hareketlerle çizilmiş resimlerle veya yaklaşık 30.000 yıl önce, Kuzey İspanya'daki bazı mağaraların duvarına fazladan çizilmiş ve boyanmış ayaklarıyla hayvan betimlemeleri ile canlandırma tarihini başlatmak çok alışlagelmiş bir düşüncedir (Charles, 1983: 9-10).

* Yazışma yapılacak yazar: ihturker@yahoo.com

Makale metni 31.05.2011 tarihinde dergiye ulaştırılmış, 08.08.2011 tarihinde basım kararı alınmıştır.

İnsanların, resim ya da resimleri veya belirli bir nesneyi hareketlendirme dürtüsü çeşitli amaçlar için yaptıkları ürünlere yansımış ve tarih öncesi dönemlerden günümüze kadar gelmiştir. Her devirde sanatçılar renk ve şeklin, yaşamın betimlenmesi için yeterli olmadığını kabul etmişlerdir. Taş devrinde bile ressamlar, resimlerini hareket ettirebilmek için gayret göstermişler ama başarılı olamamışlardır. Asya ve Uzak Doğu'da ortaya çıkan, ama Türklerin özellikle Karagöz ve Hacivat tiplerleriyle yaygınlaşmasında rol oynadığı gölge oyununda, karakterler, yarı saydam hale getirilen deve derisinden iki boyutlu kukla olarak yapılmaktadır. Karakterlerin gölgeleri arkadan gelen bir ışık kaynağı ile perdenin üzerine düşürülmektedir. Görüntünün bir perde üzerine düşürülmesi fikrinin bu konuya ilgi duyan Avrupalı buluşçulara ilham verdiği söylenebilir.

Gölge oyununun modern canlandırma tekniklerine sağladığı uyum, daha 1920'li yıllarda keşfedilmiştir. Alman canlandırmacı Lotte Reiniger, Çin gölge oyunlarından uyarladığı bir teknikle, başarılı canlandırma filmleri yapmıştır. Bunların en ünlüsü, olarak kabul edilen "Prens Ahmed'in Maceraları" adlı filmde (1923-1926) tipler, tamamen silüettir (Elpen, 2008).

2. TARİHÇE

XVII. yüzyılda bir Cizvit rahibi olan Athansius Kirchner'in bulmuş olduğu "magic lantern/ sihirli fener" ile günümüzdeki sinema makinelerinin gelişme sürecinin başladığını söyleyebiliriz. İçinde lambası bulunan bu sihirli fener, bir metal kutudan biraz daha küçüktü. Bir tarafındaki delikte bir mercek vardı. Merceğin hemen arkasına yerleştirilen, üzerine bir resim boyanmış cam sürgü 'den geçen ışık imgeyi bir perde veya duvar üzerine yansıtıyordu (Şekil 1).



Şekil 1: Magic lantern/ sihirli fener

Bu "sihirli" oyuncak hızlı bir şekilde daha ileri-detaylı bir gelişme gösterdi ve XVII.yüzyılın sonunda Johannes Zahn, üzerine cam slaytların yapıştırıldığı, hareket yanılması verebilen bir döner disk ile gösteri yapmıştır (Charles,1983:s.9). Bu alet halkın eğlenceleri arasında yerini alarak müzik evlerinde, şovlarda, müzikli oyunlarda sihir" ve yanlısalar üretmek için kullanılmıştır.

Görüntüyü bir duvara veya perdevari bir yüzeye yansıtma ile ilgili olan bu gelişmenin yanısıra, sihirli oyuncaklar olarak adlandırılan, tamamen göz yanlısamasına dayanan, hareketsiz bir dizi resimlerin, döngü içinde hareketlendirilmesini sağlayan araçlar insanların eğlence kaynakları olarak yaygınlaşmaya başlamıştır.

Canlandırmanın teknik gelişim sürecini anlamak için, bir dizi sabit resmin hareket ettirilmesi çözümü ile ilgili gelişim sürecine bir göz atmak gerekir. Hareketsiz resimlerin hareket ediyor yanlısamasının ilk örneği olarak Thaumatrope gösterilir. Disk biçimindeki kağıt veya metal yüzeyin her iki tarafına çizilen resimler, diskin kenarlarındaki ipler aracılığıyla hızla çevrildiğinde farklı yüzeylerdeki iki resim aynı yüzeydeymiş gibi görünür.

Canlandırma'nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı

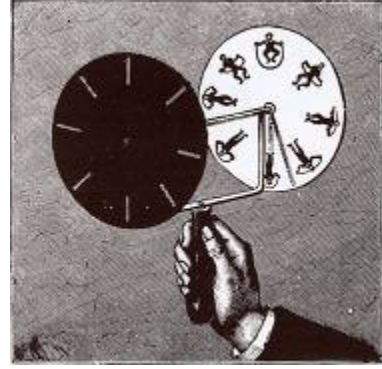


Şekil 2: Thaumatrope

1824'te Peter Roget'in "Persistence of Vision with Regard to Moving Objects" adlı yayınında; hareketsiz resimler yeteri kadar hızlı bir şekilde ve yeterli miktarda güçlü ışıkla gösterilirse göz onları bir araya getirecek, bu da bir hareket duygusunu oluşturacaktı (Charles, 1983: 10).



Şekil 3: Zeotrope



Şekil 4: Phenakistoscope, Joseph Plateau

Bu düşünce doğrultusunda Avrupa ve Amerika'da çok sayıda canlandırma oyuncakları üretilmiştir. Zeotrope (1834'de William George Horner tarafından geliştirildi.), Phenakistoscope (1833'de Joseph Plateau tarafından geliştirildi.) ve Praxinoscope gibi araçlar yaygınlaşmıştır. Silindirik bir yapıya sahip olan Phenakistoscope ve Zeotrope üzerinde eşit aralıklarla dar yarıklar bulunmaktadır. İmgelerin, bir birini izleyen hareketleri şeritler üzerine çizilip, silindirin iç yüzeyine yerleştirilmiştir. Silindir döndürüldüğünde, peş peşe geçen dizisel hareketsiz resimleri, dar yarıklara odaklanmış göz biraraya getirir ve böylece bir hareket yanılsaması oluşur.

Fransız Joseph Plateau, 1881 yılında Phenakistoscope ile resimlerin gerçekten hareket ettirildiği ilk canlandırma filmlerini yapmaya başlamıştı (Şekil 5).



Şekil 5: Joseph Plateau,



Şekil 6: Praxinoscope, 1877

1880 yılında Fransız Emile Reynaud tarafından icat edilen, Praxinoscope (Noake, 1988: 9)'da bu canlandırma oyuncaklarına benziyordu, ama, onlardan farklı olarak, dar yarıklar yerine merkeze yerleştirilen aynalarla hareket yanılsaması oluştuyordu (Şekil 6).

1873 yılında, Eadweard Muybridge koşan atların hareketlerini yakalamak için belli aralıklarla yerleştirilen çok sayıda fotoğraf makinesi ile sıralı bir zamanlamayla deneysel fotoğraf çekimleri yapmıştır (Rathus, 2001:62). Şekil 7'de Muybridge'nin koşan atlarla ilgili çekmiş olduğu bir çok fotoğraf serilerinden birisi görülmektedir.



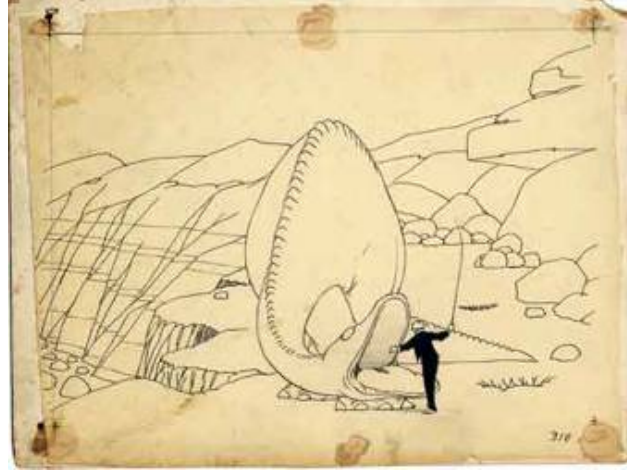
Şekil 7: Eadweard Muybridge, Galloping Horse (1878) Photograph. International Museum of Photography at George Eastman House, Rochester, N.Y.

1888'te patenti George Eastman'a ait olan saydam, ve esnek selüloz makara filmler kullanılmaya başlandı. 1895'in başlarında Paris'te, Lumire kardeşler halka ilk hareketli resimleri (sinema) sundular (Charles, 1983:11).

Sinema filmlerinin çekimi için kameraların ve gösterimi için yansıtma (Projection) cihazlarının gelişmeye başladığı süreçte; bu bilgilerden yararlanan Stuart Blackton, Emile Cohl gibi sanatçılar siyah beyaz kısa canlandırmalar yapmışlardır.

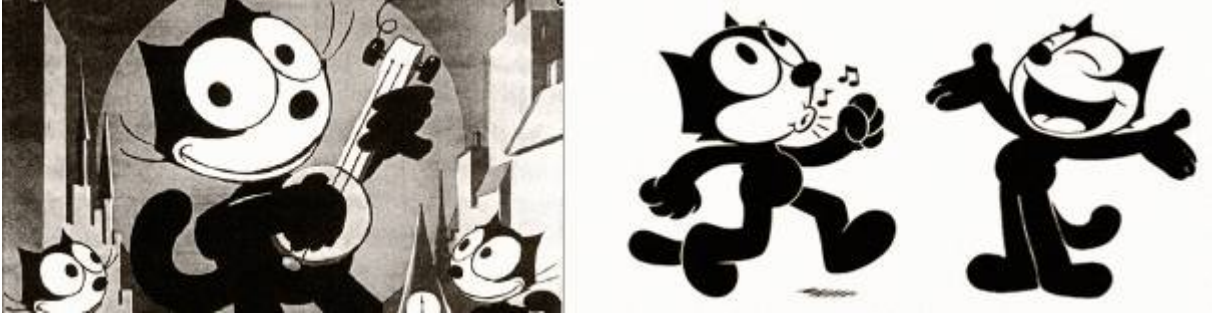
Winsor McCay'ın 1914'te yapmış olduğu "Gertie The Dinosaur" (Şekil 8) filmi 5000 çizimden oluşmaktadır. Zamanının meşhur karakteri olan "Gertie The Dinosaur", canlandırmanın ilk gerçek örneği olarak kabul edilir (Charles, 1983:14).

Canlandırma'nın Tariçesi ve Türk Canlandırma Sanatı



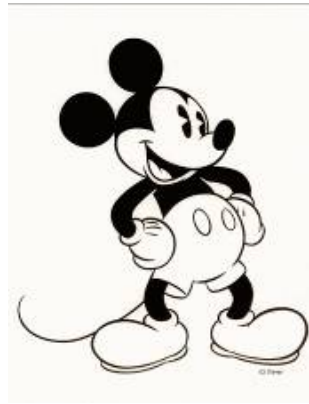
Şekil 8: Winsor McCay, Dinazor Gertie

Canlandırma filmlerine gösterilen ilgi ve heyecan sonucunda Amerika'da 1900'lü yılların başlarında bir çok Canlandırma şirketi kurulmuş, Dinky Doodle'in maceraları gibi seri filmler yapılmıştır. 1920'de yapılan Kedi Felik (Felix the Cat) karakteri Otto Messmer tarafından yaratıldı ve canlandırması yapıldı. O yıllarda çok popüler olan Felix ilk "star" canlandırma karakteriydi (Şekil 9-10).



Şekil 9: Felix the Cat - Felix

Felix'i tahtından indirecek olan yeni yıldız 1930'lu yıllarda sadece Amerika'da değil tüm dünyada insanların gönlünde taht kuracaktı. Bu yıldız Walt Disney stüdyolarında doğan ve gelişen Mickey Mouse'dur (Şekil 10).



Şekil 10: Mickey Mouse, 1929.

Onaltı yaşında, bir illüstratör olarak kariyerine başlayan Walter Elias Disney (1901- 1966), sanat okulunu bitirdikten sonra kendi Laugh-O-Gram-Corporation adlı şirketini kurmuş ve Ub Iwerks ile ilk kısa filmlerini yapmıştır. Yeteneğinin yanısıra ticari zekası ve öngörüsü ile, 1923'te kurduğu canlandırma ve film sektöründe günümüzün en büyük ve başarılı şirketi olan Walt Disney stüdyolarının tohumlarını atmıştır (Disney, 2010).

Walt Disney, tüm dünyada tanınan, en ünlü çizgi film karakteri olan Micky Mouse'u 1928'de yaratmıştır (Leonardo, 2). Micky Mouse karakteri halen popülerliğini korumaya devam etmektedir. Sadece çizgi film olarak değil, tişört baskısından oyuncaklarına kadar çok geniş bir ürün yelpazesıyla bir ticari mala dönüşmüştür.

Walt Disney'den çok daha eski bir kuruluş olan (1905) Warner Bros (Warner Brothers) şirketi canlandırma filmlerine artan ilgiyi görerek 1930'lu yıllarda bu sektöre el atmıştır. Yine aynı yıllarda Hanna-Barbara canlandırma stüdyoları canlandırma dünyasına bir çok yeni karakterler kazandırmıştır. Bu türden stüdyolar; canlandırma alanında yarattıkları karakterlerle, geliştirdikleri teknikler ve yöntemlerle, canlandırma film sektörünün bu gün varmış olduğu bilgi birikimine, estetik anlayışına, eğlence, eğitim, ve kültürel yaşamına büyük katkılar sağlamışlardır.

Özellikle 1970'li yıllarda başlayan "Anime" tarzı olarak adlandırılan Japon canlandırma filmlerindeki "manga" tarzındaki karakterler günümüzde tüm dünyada popüler olmuş durumdadır. Batı ve Avrupa kültürünün yarattığı öyküleri (Heidi, Şeker Kız gibi) manga tarzında çizerek tekrar Batıya satmış hem ticari hem de kültürel anlamda bir sızma yaptıktan ve manga tarzını benimsettikten sonra, son yıllarda büyük oranda kendi kültürünün geleneksel ve mitolojik ürünlerini pazarlamada oldukça başarılı olmuşlardır (Şekil 11-12).



Şekil 11: Heidi



Şekil 12: Manga

Kültürler arası alışverişi güçlendirmede canlandırma filmlerinin oldukça büyük katkısı vardır ve Japon manga tarzı bunun en iyi örneklerinden biridir.

1980'lerde bilgisayar teknolojisinin de kullanımıyla teknik alanda dünyada büyük gelişmeler kaydedilmiştir. Teknolojideki bu hızlı değişim, birçok alanda görülmektedir. Bu gelişmenin canlandırma film sektörü üzerindeki etkisini de, vizyona giren sinema filmlerinde rahatça görebiliriz. Kullanılan bilgisayar teknolojisi, canlandırma filmlere bambaşka boyutlar kazandırmıştır.

Günümüzde canlandırma filmlerin yapımı çok masraflı olmasına karşın pek çok ülkede hızla yayıldığı ve geliştiği görülmektedir (Atan, 2004:1017). Amerika ve Japonya canlandırma film alanında sanayileşmiştir. Ürettikleri filmlerde canlandırma ile ilgili deneysel araştırma ve yorumlar ikinci plana atılırken, ticari kaygılarla üretilen filmlerde teknolojinin en son olanakları sonuna kadar kullanılmakta, filmlerin konusu kullanılan muhteşem efektlerin gölgesinde kalmaktadır. Buna karşın Avrupa ve eski Doğu bloku ülkeleri (Fransa, İrlanda, Rusya, Polonya, Slovakya, ...), canlandırma alanında gerek konu, gerek teknik yorumlarıyla daha özgün ve bağımsız işler ürettikleri söylenebilir.

3. CANLANDIRMA FİLM VE ÖYKÜLER

Demet Değer İnanç'ın canlandırma sanatı ile ilgili yazısında; "Sovyetler Birliği, Çekoslovakya, Çin Halk cumhuriyeti gibi ülkelerde devlet desteğiyle yapılıyor ve konuları daha çok folklordan, efsanelerden alınıyor" tespitini yapmaktadır (İnanç, 1981:46-48).

Doğal olarak bu ülkeler, Amerika'nın başını çektiği Batı kapitalizminin ürünü olan kültür emperyalizmine karşın kendi kültürünü oluşturmak ve geliştirmek düşüncesiyle kendi sanatçılarını bu doğrultuda destekliyorlardı. Canlandırma film alanında Bulgar canlandırma sanatının öncüsü Todor Dinov, sanatın büyük politik rolünü de gözden kaçırmamak gerektiğini, canlandırma sanatının iletgenliğiyle insanlar arasındaki mesafeyi en aza indirdiğini belirtmiştir (Berkman, 1979:12).

Canlandırma filmleri konularını günlük yaşam kesitlerinden, geçmiş dönemlerde yaşanmış olaylardan ve mitlerden alırlar. Bir Amerikan şirketi için yapacağı canlandırma filminin konusu, örneğin Mulan filmindeki öykünün Çinlilere ait olması bir engel değildir. Eğer ilgi çekecek, bir başka anlamda da iyi satacak bir öykü kaçınılmaz. Öyle ki aynı öykünün değişik canlandırma şirketleri tarafından yapılmış farklı yorum ve tekniklerde (yordamlar) sürümleri yapılagelmiştir. Bu şirketlerin bir konu-öykü bulmada kaynak yetersizliği ile karşı karşıya oldukları ileri sürülebilir. Yeni bir öykü ve senaryo konusunda günümüz dünya sinema piyasasını yönlendiren Hollywood'un da ciddi bir sıkıntı içine düştüğünü söylemek yanlış olmaz. Bu krizi çözmek için başvurdukları yollardan birisi de, önceki yıllarda bir veya bir kaç kez çekilmiş güçlü senaryolara sahip filmler günümüzün gelişmiş teknolojisi kullanılarak yeniden çekilmekte, farklı senaryolardan harmanlamalar yaparak uzun soluklu diziler oluşturulmaktadır.

Canlandırma filmleri toplumun genel karakterini ve kültürünü yansıtmada, geliştirme ve yaymada bir araç olarak kullanılabilirler. Demet Değer İnanç'ın 1981 yılında "Canlandırma Film Sanatı" adıyla yayınlanan makalesinde; Türk canlandırma filminin en önemli ustalarından biri olan Orhan Büyükdoğan'ın bu konu ile ilgili önemli görüşleri yer almaktadır.

"Bizim çok zengin bir ulusal kültürümüz var; ama gereğince değerlendirilmiyor, örneğin, güzelim bir Türk minyatür sanatı var, kitapların içinde hapsolüp kalmış. Bir Mevlana var, bir Yunus Emre var, daha niceleri vardır. Bu zenginlikleri tozlu raflardan indirip günümüzün sanat anlayışıyla yaşar hale getirmek, kuşaktan kuşağa aktarmak, dünyaya tanıtmak, boynumuzun borcudur bizim..." (İnanç,1981: 10).

Bugün uydular üzerinden ulusal yayın yapan yüzlerce televizyon kanalı vardır. Bunlardan onlarcası da çocuklara yönelik yayın yapmaktadır. Bu kanallarda çocuklara ve gençlere yönelik canlandırma filmleri incelendiğinde Türk canlandırmasına ait örnekler yok denecek kadar azdır. Doğal olarak da Orhan Büyükdoğan'ın bu görüşleri temenniden öteye geçememektedir. Geçmişe dönüp bakıldığında, bugün Türk canlandırma sanatı adına değişen çok fazla bir şey olmadığı görülür. İyi niyetli bir kaç denemeden öteye geçmek mümkün olmamıştır. Yeteri kadar el atılmamış folklorik kaynaklar, canlandırma sanatçıların özgün yaklaşımları ile ulusal kültürü yayma anlamında iyi birer araç olabilmesi halen mümkündür.

4. TÜRKİYE'DE CANLANDIRMA VE EĞİTİMİ

Bir sanat ve eğitim alanı olarak da birçok çağdaş ülkede canlandırma üzerine etkili işler ortaya konmaktadır. Eğitim kurumlarında, canlandırma alanında yeni teknikler denenmekte, değişik filmler ortaya çıkmaktadır.

Türkiye'de bu alandaki akademik düzeydeki eğitimin yeterli olmadığı gerçeğine karşın, bir çok gelişmiş ülkede okul öncesi ve ilköğretim döneminde sanat eğitimi derslerinde veya çocuklara yönelik sanat ve yaratıcılık ile ilgili özel kurslarda, internet ve televizyon programlarında; Thaumatrope, Phenakistoscope gibi araçların nasıl yapıldığı uygulamalı olarak gösterilmektedir. Bu araçlar ilk ortaya çıktıklarında sihirli oyuncaklar diye adlandırılıyordu. Günümüzde de bir eğlence-oyuncak olarak, çocukların yaratıcılığını geliştirmede bir araç olarak kullanılırlarken bir yandan da çizgi filmin-canlandırmanın mantığının ve ilkelerinin temel düzeyde kavratılmasını sağlamaktadır. Eğitim amaçlı bir sitenin (education.eastmanhouse.org), çocuklarla ilgili bölümünde; optik yanılmanın nasıl oluştuğunu kısaca açıklayarak bir thaumatrope'nin yapım aşamalarını anlatılmaktadır. Arama motorları aracılığıyla internet ortamında, bu ve benzeri bir çok siteye ulaşmak mümkündür.

Türkiye'de ise, okul öncesi, ilköğretim ve ortaöğretimi öğrencilerinin "resim" derslerinin haftada 1 saate düştüğü gerçeğini göz önünde bulundurursak resim derslerinde canlandırma ile ilgili bilgi verilmesi mümkün görünmemektedir. MEB tarafından 2007 yılında hazırlanan MEGEP projesiyle (MEGEP,2011), Meslek Liselerinin Grafik ve Fotoğraf Alanı Bölümlerinde Nesne Canlandırma ve Grafik ve Animasyon adı altında seçmeli dersler haftada 4 saat olarak hayata geçirilmiştir. Bu gün için yetişmiş öğretim elemanı sorunu olsa da ilerisi için yine de olumlu bir adım sayılabilir. Üniversitelerdeki durum ise; Çizgi Film-Canlandırma bölümü olmayan fakültelerin güzel sanatlarla ilgili bölümlerinde okuyan öğrenciler, şayet canlandırmaya özel ilgi duyan ve bu konuda araştırma ve az da olsa çalışma yapan bir öğretim elemanı var ise bilgi edinebilmektedirler. Bu durum da canlandırma alanının yeteri kadar gelişmemesinin sonuçlarından birisidir. En önemlisi, Türkiye'de birçok kişinin, canlandırma ile ilgili yeterli eğitime ve bilgiye sahip olamamasıdır. Bu insanların çoğunun, canlandırma ile tek bağlantıları televizyon kanalıyla edilgen bir boyutta gerçekleşmektedir. Ayrıca Türk toplumunda var olan genel bir kanı da canlandırmaların sadece küçük çocuklar için yapıldığının düşünülmesidir. Yavaş yavaş da olsa bu alanda olumlu gelişmeler vardır ama henüz yetersizdir.

Canlandırmaların çok etkili bir kitle iletişim aracı olmasının yanında, olumlu ve olumsuz yanları da vardır; olumsuz yanları; sırf eğlence ve şiddete dayalı, dogmatik düşünce yapısını işleyen sinema filmleri nasıl ki insanlar üzerinde olumsuz etkilere neden olabiliyorsa, aynı öğeleri içeren canlandırma filmleride benzer etkilere neden olabilmektedir. Olumlu Yanları; ülkenin sanat kültürünü geliştirir, özellikle çocuklar ve gençlere bir bakış açısı kazandırabilir, gençlerin/toplumun; ilgi alanlarını zenginleştirir, hayata bakış açılarını genişletir, estetik zevklerini geliştirir.

Eğitim, bireyin belirli hedefler yönünde maksatlı olarak kendi yaşantıları yoluyla davranışlarını değiştirmesi; bireysel yeteneklerin çeşitli yönlerden birey ve toplum için uygun ve dengeli olarak geliştirilmesi olarak tanımlanabilir. Eğer çağı yakalamak, gerisinde kalmamak isteniyorsa, bir taraftan çocuklara ve gençlere verilen eğitimin seviyesini ve kalitesini yükseltmek, diğer taraftan örgün eğitim sisteminde aktif durumda gençlere ve yetişkin nüfusa ve onları çağın gereklerine uymalarını sağlayacak yaygın eğitim imkanlarını geliştirmek bir zorunluluktur (Atan, 2004: 1018).

1990 yılına kadar, Türkiye'deki Güzel Sanatlar ve İletişim Fakültelerinin bazı bölümlerinde veya anasanat/bilim dallarında canlandırma ile ilgili dersler zorunlu ya da seçmeli olarak okutulmaktaydı. Bu alanda yoğun bir eğitim alma olanağı yoktu. Anadolu Üniversitesi bu alanda yetersizliği öngörerek 1990 de Türkiye'deki ilk Çizgi Film (Animasyon) bölümünü kurmuştur.

"Çizgi Film (Animasyon) Bölümü, Son yıllarda görsel iletişim sektörlerinde (özel televizyonlar, video, animasyon ve multimedya yapım şirketleri, reklam ajansları gibi) ortaya çıkan çizgi film sanatçısı gereksinimini karşılamak amacıyla kurulmuştur. Günümüzde yeni teknolojilerin ortaya çıkmasıyla çizgi film sanatı, hemen hemen otomatik üretim sürecine dönüşerek, temel ve türsel niteliğinde önemli değişikliklere uğramış ve bu sanat dalının hem görsel dil dağarcığı, hem de kullanım alanları genişlemiştir. Bugün çizgi film sanatçısı için en önemli gelişme, çağımızın hızla değişen toplumu içerisinde kendisine "meslek" olarak bir yer bulmasıdır. Bölüm, bu alandaki sosyo-ekonomik örgütlenmeyi destekleyen bir tutumu benimsemiştir. Böylece Çizgi Film Bölümü, bu sanat dalının eğitimini vermenin yanında, onu bir meslek dalı haline getirme sorumluluğunu da üstlenmiş bulunmaktadır. Dört yıllık eğitim sonunda, sinema dili, film, video, animasyon ve multimedya teknikleri

Canlandırma'nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı

öğretilerek, reklam, sinema, televizyon, multimedya ve eğitim sektörlerinin çeşitli dallarında görev yapacak ve bir tek konuda uzmanlaşmış sanatçı tipinden çok, hem kavramsal hem de teknik becerileri üstün, donanımlı sanatçı tipi yetiştirilmesi amaçlanmaktadır” (Anadolu Üniversitesi,2010).

Canlandırma ile ilgili bölümlerin Türkiye’de yeteri sayıda olmamasının nedenleri olarak; bu alanda yetişmiş akademik elamanların çok az olması, bölümün fiziki ve donanım gereksinimlerinin yüksek giderler gerektirmesi ve bu alanın ne derecede gelişebileceği ve yüksek gelirler getirebileceği öngörüsünün olmaması gösterilebilir. Devletin bu alanla ilgili yapılacak çalışmalara kaynak ayırması ve desteklemesi gerekmektedir.

Maltepe Üniversitesi 2004 yılında Oyunculuk ve Plastik Sanatlar bölümleriyle eğitim öğretime başladığı Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde Çizgi Film-Animasyon Bölümü 2005 yılında eğitim öğretime başlamıştır (Maltepe Üniversitesi,2010). Türkiye’de Devlet Üniversiteleri arasında ikinci olarak Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde 2006-2007 öğretim yılında Animasyon bölümünü açarak bu alanda eğitim öğretim veren 3. Bölüm olmuştur (Dumlupınar Üniversitesi, 2010).

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi de, doğrudan bir bölüm olarak olmasada bu alana yönelik olarak elemanlar yetiştirmeyi hedeflemektedir.

“... 2009 yılından itibaren “Film Tasarımı Bölümü” adı altında eğitim ve öğretim çalışmalarını yürütmektedir. Film Tasarımı Bölümü, sinema ve televizyon alanında donanımlı, temel sanatsal ve mesleki prensipler açısından duyarlı, çalışmalarında titiz ve kendisini yenilemeye açık araştırmacılar, yazarlar, görüntü yönetmenleri, yönetmenler ve canlandırmacılar yetiştirmeyi hedeflemektedir” (Dokuz Eylül Üniversitesi, 2010).

Yine bazı özel ve devlet üniversitelerin Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde canlandırma ile ilgili olarak derslerin verildiği görülmektedir.

Türkiye’de canlandırma alanında çalışan insanların sayısı, özellikle Anadolu ve Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film-Animasyon bölümlerinin her yıl verdiği mezunlarla artması, gelecek için iyimser bir tablo oluşturmaktadır.

5. TÜRKİYE’ DE CANLANDIRMA SANATÇILARI

Türkiye’de canlandırma üzerine eğitim öğretimini bölüm düzeyinde 1990’da başlaması gerçeğine karşın, ilk kez 1948-49 yıllarında Devlet Güzel Sanatlar Akademisinde öğretim üyesi olan Vedat Ar’ın özel olarak yönettiği bir kursla başlamış, ancak film yapımına geçilememiştir (Balcıoğlu, 1976:125). 1960’lı yıllarda, Oğuz Aral, Yalçın Çetin, Bedri Koraman, Orhan Özdemir gibi bazı karikatür ustaları bu alanla ilgili çalışmalar yapmışlardır. Oğuz Aral’ın "Koca Yusuf, Bu Şehri İstanbul gibi filmleri örnek verilebilir.

Canlandırma ile ilgilenenlerin yakından tanıdığı Orhan Büyükoğan, Erim Gözen, Tonguç Yaşar, Tan Oral, Derviş Pasin, Ateş Benice, Ali Murat Erkorkmaz gibi canlandırma sanatçıları, doğrudan eğitimini almadıkları canlandırma sanatına büyük bir tutku ile girişmiş, bir çok eserler üretmişlerdir.

Demet Değer İnanç’ın üstte bahsi geçen makalesinde, bu sanatçıların canlandırma sanatı ile ilgili görüşleri dile getirilmektedir. Bu sanatçılarımız devletin ve özel sektörün canlandırma sanatına yeteri kadar destek vermediğini, verdiği taktirde Türk canlandırma sanatının hızla gelişebileceğini ve evrensel değerde eserler üretebileceğini dile getirmektedirler.

1965’li yıllarda reklam filmleriyle canlandırma yapmaya başlayan Tonguç Yaşar’ın ilk kişisel filmi "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" filmi ile 1970 yılında II.Altın Koza film şenliğinde büyük ödülü almıştır. bu film Fransa’nın Annecy kentinde düzenlenen 9.Uluslararası Kısa Film şenliğinede katılmıştır (karikaturculerderneği.org). Tonguç Yaşar bu eserinde, Osmanlı kaligrafi sanatı ile oluşturulan simgelere adeta can vererek bilindik çizgi film anlayışının dışında deneysel bir çalışma ortaya çıkarmıştır.

Sanat Tarihçisi Sezer Tansuğ'un danışmanlığında hazırladığı bu film, o güne kadar yapılmış bütün örneklerden farklıydı. Türk Hat Sanatı'nın eski ustalarının çalışmalarını çıkış noktası yaparak bu hat örnekleri canlandırılıyor, hat çizgileri ile bir Osmanlı kayığı denizde kürek çekerek yüzdürülüyordu (Elpen, 2006).



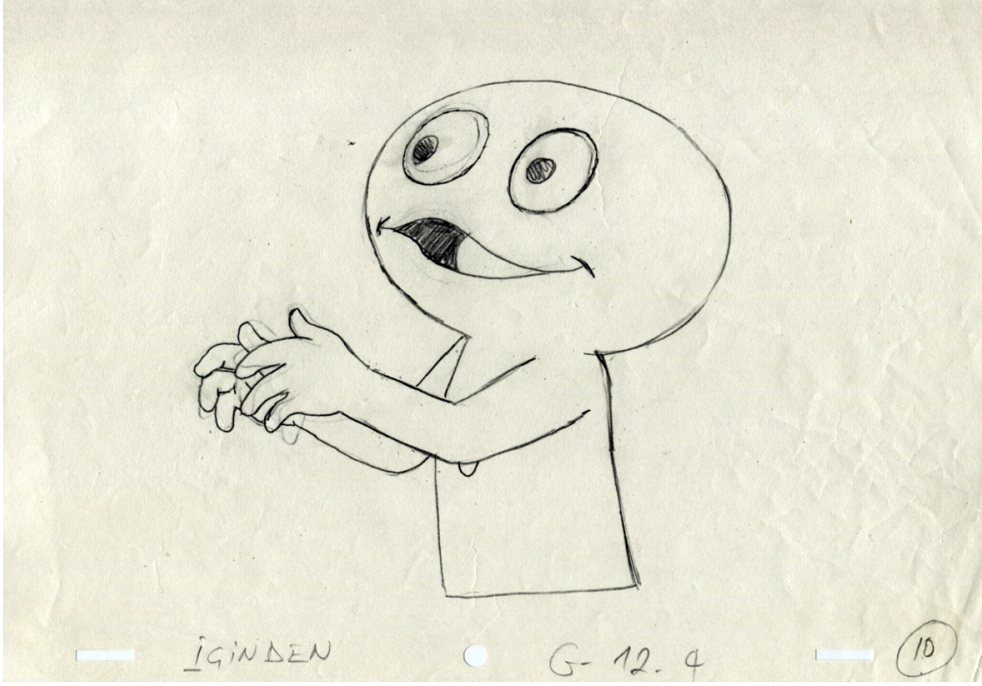
Şekil 13: Tonguç Yaşar, "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" filminden, 1970

Yine, 1970'de yaptığı "Yaşa Don Kişot" adlı filmiyle TRT başarı ödülü ve Darüşşafaka kulübünün düzenlediği I.Uluslararası Kısa filmler şenliği "En iyi Film" ödülünü almıştır.

Yarışmalar için hazırlanan deneysel çalışmalar, 1970'li yıllarda, Türk canlandırma sanatının gelişimine damgasını vurmuştur. Buna rağmen, başarılı yarışma deneysellerinin, o yılların gelişme göstergesi sayılan siyah-beyaz televizyon ekranına yansması, çok nadir olmuştur. Oysa 1970'li yılların ortalarında TRT Televizyonu'nda, çok sayıda Amerikan çizgi film dizilerinin yanında, pek çok Doğu Avrupa canlandırma filmi, hem de deneysel ve sanat yoğunluklu içeriği ile boy gösterebilmiştir. Bu canlandırmaların, o yılların farklı bir dünya siyasi bağundan gelerek TRT'de tekrar tekrar yayınlanması, TRT'nin ise Türkiye'de üretilen benzer içerikteki deneysel çalışmaları görmezden gelmesi, manidardır. (Elpen, 2006).

Çizgi filmin büyük emekçilerinden birisi de Orhan Büyükdoğan'ın 1960'lı yıllarda yaptığı "İzocam" reklam filmi 2000'li yıllarda bile televizyonların reklam kuşağında yer alabilmiştir. Reklam amaçlı çizgi filmlerin arasında bir baş yapıt olarak değerlendirilebilir. Büyükdoğan, Kültür Bakanlığına "Dede Korkut, Bamsi Beyrek, Hızır" gibi filmlerin yanısıra TRT'ye 13 bölümlük dizi olarak yapılması düşünülen, çocukların çevre bilincini geliştirmeyi hedefleyen "UGY" (Uzaydan Gelen Yaratık) adlı çizgi filmi ise 1991'deki Körfez krizine kurban gitmiş, 7.Bölümden sonra TRT tarafından ekonomik tedbirler doğrultusunda iptal edilmiştir. TRT ile yapılan anlaşmaya göre sessiz olarak yapılan ve teslim edilen 7 bölümün akibetinin bilinmediğini de belirtmem gerekir. Bu anlayışın, çizgi film yapan sanatçıların sadece devlet televizyonları için iş üretebildikleri düşünüldüğünde, bu sektörün içine düştüğü sıkıntı ve zorlukları anlamak zor olmayacaktır. Özel sektörün iyice azalan reklam amaçlı çizgi film talepleri, Kültür Bakanlığı ve TRT'nin bu konuda istikrarlı desteklerinin olmamaları gibi sebepler, Türkiye'de çizgi film alanında çalışmak isteyen sanatçıları yurt dışı gibi yeni arayışlara itmiştir.

Canlandırma'nın Tarihi ve Türk Canlandırma Sanatı



Şekil 14: Orhan Büyükdoğan, "UGY" filminden bir çizim, 1990

Türkiye'den ayrılma fırsatı bulamıyan ya da tercihini bu şekilde kullanarak, canlandırma sektöründe çalışan, bir çok canlandırma film ve reklamlarında pay sahibi olan bir ara kuşak vardır (1990'lı yıllar). Piyasanın zorluklarına karşın ayakta durmaya çalışan, yarattıkları veya katkıda buldukları eserlerinin yanısıra üniversitelerde canlandırma üzerine dersler veren sanatçılardan ancak takdirle bahsedilebilir. Yaptığı canlandırmaların yanısıra, "Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma" adlı kitabı bize kazandıran Mehmet Naci Dedeal (Şekil 15), Türkiyede canlandırma alanında çalışan sanatçıları bir araya toplayacak olan Canlandırmacılar Meslek Birliği'nin kurulması için öncülük yaparak, birliğin kurulması için büyük gayret gösteren Levent Elpen (Şekil 16) gibi Türk canlandırmasına emek veren sanatçılar ve canlandırmaya gönül vermiş daha bir çok sanatçı vardır.



Şekil 15: Mehmet Naci Dedeal, "Sincap", 1995



Şekil 16: Levent Elpen, "Yeşil Kedi - Zaman Gezini", I.Bölümden bir sahne, 2008

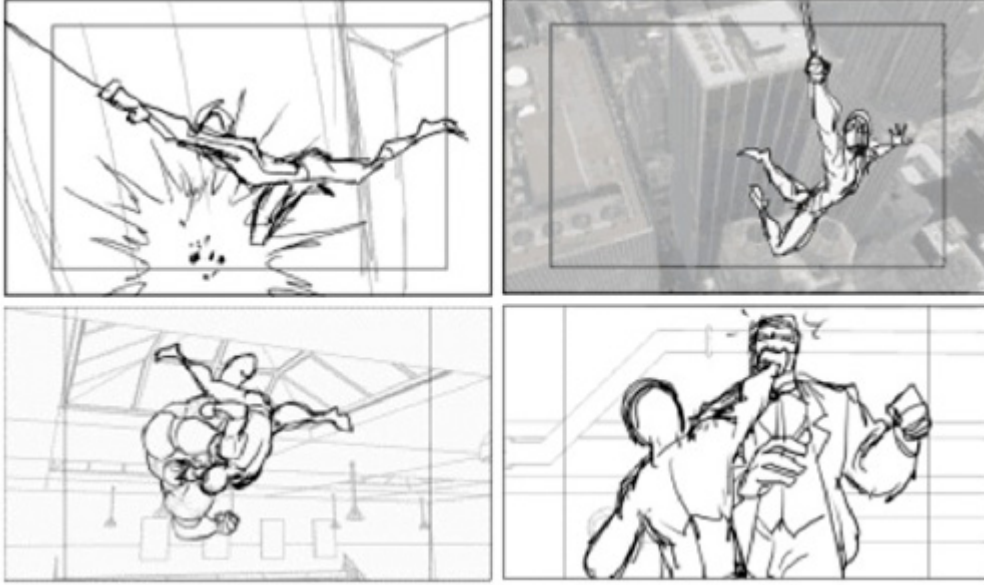
Gelişmiş ülkelerde canlandırma filmlerine olan rağbet artarken, büyük yatırımlarla büyük projeler gerçekleştirilirken Türkiye’de canlandırmaya gönül vermek isteyen yetenekli gençler beklentilerini ülkelerinde gerçekleştiremeyince çözümü yurt dışında, özellikle de Amerika’da arama yoluna gitmişlerdir. Devlet ve özel sektörün canlandırma sektörüne yeteri kadar ilgi göstermemeleri sonucunda; değişik sebeplerle yurt dışında çalışmalarını sürdüren canlandırma sanatçıları, dünyada gösterime giren canlandırma filmlerinin, yapım aşamasında, çalışarak büyük başarılar kazanan birçok projede yer almaktadırlar. Birkaç örnek verilecek olursa; Spiderman, Xman, Disney Micky Mouse Twice gibi birçok filmde karakter modelleme, doku kaplama ve canlandırma çalışmaları yapan Cemre Özkurt, Defne Gezegeni’nin senaristlerinden Kaan KALYON, Tarzan filminin önemli bazı sahnelerini gerçekleştiren Tahsin ÖZGÜR, Dream Works şirketinin ortaklarından biri olan Şahin ERSÖZ, Kayıp Balık Nemo, Karınca-Z gibi filmlerin arka sahnelerinin (background) çoğunu yapan Taylan ERDEM, örnek olarak gösterilebilir. Canlandırma sektöründe çalışan bu sanatçılar büyük başarılarla imzalar atmışlardır ve atmaya da devam etmektedirler. Türkiye’de canlandırma sektörünün yeterince gelişememesi nedeniyle yetenekli bir çok Türk sanatçısı çalışmalarını yurt dışında sürdürmeyi tercih etmektedir. Bu durumdan, kişilerin geleceğinin yanı sıra ulusal canlandırma sanatını belirleyen etkenlerden biri olan çevre şartlarının ne derece önemli olduğu anlaşılabilir.

Halen Amerika’da çalışmalarını sürdüren Cemre Özkurt’un (Şekil 17) ve Şahin Ersöz’ün (Şekil 18), bu makalede yer alan çalışmalarından bir kaç örnek incelendiğinde, çalışmalarındaki nitelik kendini gösterecektir.



Şekil 17: Cemre Özkurt, Gentlemans Duel: Animated short film, Blur studio, 2006, (modelleme ve doku kaplama)

Canlandırma'nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı



Şekil 18: Şahin Ersöz, Örümcek Adam (Televizyon serisi) Sony Imageworks Entertainment için yapılan Storyboard örneği.

Yukarıdaki örneklerden de anlaşılacağı gibi, alanlarında başarılı olan insanlara olanaklar sunulduğu takdirde, Türkiye'de de canlandırma sanatı alanında dünya ölçeğinde iyi ürünler verilebileceği unutulmamalıdır. Bu durum, aynı zamanda canlandırma sanatı alanında yaratıcı ve üretken, iyi yetişmiş insan kaynağının yitip gitmesine de engel olacaktır. Ama ne yazık ki, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film (Animasyon) bölümünden ve diğer okullardan mezun olan öğrencilerin çoğu da yurtdışı kapılarını zorlamaktadırlar. Türkiye'de bireysel yaratıcılık ve deneyimlerini uygulama alanı bulamayan canlandırma sanatçıları, bir anlamda ülkeden Göç etmek durumunda kalabilmektedirler. Yani büyük bir beyin göçü söz konusudur. Türk canlandırma sanatçıları, ülke şartlarında kendilerini yeterince tatmin edemedikleri sürece de bu böyle devam etmesi kaçınılmaz görülmektedir. Yinede bu tür olumsuzluklara rağmen, yurtdışında büyük projelerde yer alan bazı Türk canlandırma sanatçıları, ileriki zamanlarda Türkiye'ye dönmek ve ülkesinde birçok çalışmaya imza atmak istemektedirler. Bu sanatçıların başlıca amaçları, Türkiye'ye sağlayabilecekleri katkılardır. Bu düşüncenin örneği olarak, canlandırmanın yaygınlaşması için kendi çalışmalarının yanısıra eğitimci yanıyla Tahsin Özgür, Taylan Erdem ve İstanbullu bir canlandırma sanatçısı Jeff Treves örnek gösterilebilir. DigitalArt dergisinde kendisiyle yapılan röportaj'da; Jeff Treves'in canlandırma sanatı ile ilgili eğitim aşamaları, yurt dışı deneyimleri ve Türkiye'ye dönüş amacı, karşılaştığı zorluklar, başarıları ve hedefleri ile ilgili olarak geniş bilgi verilmektedir (Digital Arts, 2010).



Şekil 19: Tahsin Özgür, Tarzan 1999



Şekil 20: Jeff Treves, İllüstrasyon, 2007

Cars filmindeki görsel efekt çalışmaları ile animasyon filmlerinin Oskarları olarak sayılan Annie Awards'da "Görsel Efekt Dalında Üstün Kişisel Başarı Ödülüne" aday gösterilen Taylan Erdem (Şekil 21), Türkiye'ye döndükten sonra

bazı filmlerde görsel efekt ve animasyon çalışmaları yapmıştır. Bu alandaki eksiklikleri tesbit eden Taylan, “Görsel Efekt ve Animasyon” eğitimi veren bir özel okul açarak sektöre yeni elemanlar kazandırmaktadır.



Şekil 21: Erdem Taylan, Görsel Efektlerini yaptığı Arabalar (Cars) filminden bir sahne, 2005.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Türkiye’de canlandırma sanatının gelişmesinin önündeki engelleri Levent Elpen; canlandırma sektörünün olmaması, televizyon kanallarının ve yapımcıların ilgisizliği, devlet kurumları; Kültür Bakanlığı ve TRT'nin istikrarlı bir desteğinin olmaması, canlandırma eğitiminin yeteri kadar yaygınlaşmaması şeklinde açıklamaktadır (Elpen, 2008).

Türkiye’de canlandırma ile ilgili yeteri kadar bölüm/anasanat dalının olmaması bu alanın gelişmesinde olumsuz bir olgu olarak karşımıza çıkar. Burada, yapılacak iş ne olursa olsun, kaynak son derece önemlidir. Türkiye’de canlandırma sektörüne can verecek kaynak ise; Güzel Sanatlar Fakültelerinde, Sanat ve Tasarım fakültelerinde yeni "Çizgi Film-Canlandırma Bölümleri" açılmalıdır. Eğitim Fakülteleri Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümleri Resim-İş öğretmenliği programlarında seçmeli olarak açılacak derslerle canlandırma sanatına ilgi duyan öğrenciler, bu alanla ilgili bilgi sahibi olabileceklerdir. Bu alanda devlet ve özel sektörün hem eğitim boyutunda hem de maddi olarak canlandırma alanında çalışan eğitim kurumlarını, sanatçıları veya sanatçıların kurduğu şirketleri desteklemeleri gerekmektedir.

Türkiye’de yeni çizgi film-canlandırma bölümlerinin kurulması, eğitim fakülteleri güzel sanatlar eğitimi bölümlerinde çizgi film-canlandırma üzerine seçmeli derslerin açılması ülkemiz insanlarının canlandırma filme olan bilgisini ve ilgisini arttıracaktır. Yeni bölümlerle bir rekabet ortamı yaratılmış olacak, bu ortam içinde gelişimde daha hızlı olacaktır. Kamu ve özel kurumların; bu sanat dalının özellikle çocuk ve gençlik üzerindeki güçlü etkisini göz önüne alarak yapacakları yatırımlar ve desteklerle canlandırma sanatının üst seviyelere çıkmasını sağlayacaklardır. Dünya Canlandırma Sanatı alanında “Türk Canlandırma Sanatı” yerini almalıdır.

KAYNAKLAR

- Atan, U. 2004. "Televizyon Teknolojisinde Çizgi Film İle Eğitim", IV. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyumu, Proceedings Voll: II, 1017, Sakarya.
- Balcıoğlu, S. ve Öngören, F. 1976. 50 Yıllık Türk Mizah ve Karikatürü, İş Bankası Kültür Yayınları, s.125.
- Berkman, B. 1979. "Bulgar animasyon sanatının öncüsü Todor Dinov görüşlerini anlatıyor", Milliyet Sanat, sayı 346, s.12, İstanbul.
- Charles, S. ve Ron, S. 1983. The Complete Kodak Animation Book. Eastman Kodak Company. Rochester, s.9-10-11-14, New York- USA.
- Dedeal, M.N. 1995. Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma, İstanbul.
- Digital Arts. 2010. "Röportaj: Jeff Treves". Digital Arts Dergisi, Etna Yayıncılık, sayı 28,s.12, İstanbul.

Canlandırma'nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı

- Fichner, L. 2001. Understanding Art. Prentice Hall, Englewood Cliff, New Jersey, 2001
- İnanç, D.D. 1981. "Türkiye'de Canlandırma Sineması", Sanat Olayı, sayı 4, .46-48, İstanbul.
- Leonardo Collection, Cartoons and Humorous Drawings, s.2, Milano-İtalya.
- Noake, R. 1988. Animation , s.9, Londra- İngiltere.
- Tuğlacı, P. 1971. Okyanus Türkçe Sözlük, Pars Yayınları, s.390, İstanbul.

İnternet Kaynakları

- Anadolu Üniversitesi, www.anadolu.edu.tr/akademik/fak%5Fgzs/cizgifanimasyon/ (Erişim: 25 Kasım 2010)
- DISNEY, Walt, Erişim: 11 Kasım 2010, www.biography.com/articles/Walt-Disney-9275533
- Dokuz Eylül Üniversitesi, <http://web.deu.edu.tr/gsf/?p=21&lang=1> (Erişim: 24 Kasım 2010)
- Dumlupınar Üniversitesi, <http://gsf.dpu.edu.tr/bolumler/animasyon/index.html> (Erişim: 11 Kasım 2010)
- Elpen, L. 2006. Türkiye'de Canlandırmanın Tarihi. http://cizgifilmciler.net/index.php?option=com_content&task=view&id=21&Itemid=37 (Erişim: 05 Temmuz 2011)
- Elpen, L. 2008. <http://cizgifilmciler.net/canlandirmacilar/cizgifilmengelleri.php> (Erişim: 05 Mart 2011)
- Maltepe Üniversitesi, <http://gsfnew.maltepe.edu.tr/cizgifilmtr/> (Erişim: 11 Kasım 2010)
- MEGEP: Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi. www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/ (Erişim: 03 Mart 2011)
- Taylan, E. http://www.camptr.com/?page_id=904 (Erişim: 25 Kasım 2010)
- Yaşar, T. <http://www.karikaturculerdernegi.org/karikaturculer.asp?id=4158> (Erişim: 05 Temmuz 2011)

Şekil Kaynakları

- Şekil 1: Magic lantern (sihirli fener), http://perso.numericable.fr/gomarsimage/lanterne_disque.jpg (Erişim: 24 Kasım 2010)
- Şekil 2: Thaumatrope, http://wernerkekes.de/00_cms/cms/front_content.php?idart=522 (Erişim: 02 Aralık 2010)
- Şekil 3: Zeotrope, <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/99/Zoetrope.jpg> (Erişim: 24 Kasım 2010)
- Şekil 4: Phenakistoscope, 1877, http://education.eastmanhouse.org/discover/kits/picture_detail.php?id=3&page=5 (Erişim: 04 Mart 2011)
- Şekil 5: Joseph Plateau (1801-1883), www.exeter.ac.uk/bdc/young_bdc/animation/animation3.htm (Erişim: 02 Aralık 2010)
- Şekil 6: Praxinascope, 1877, http://www.geh.org/fm/precin/htmlsrc/mE110700001_ful.html#topofimage (Erişim: 04 Mart 2011)
- Şekil 7: Eadweard Muybridge, http://www.masters-of-photography.com/images/full/muybridge/muybridge_galloping_horse.jpg (Erişim: 04 Mart 2011)
- Şekil 8: Winsor McCay, Gertie the Dinosaur (no. 310, production drawing), (1914)Vancouver Art Gallery, <http://www.preview-art.com/previews/06-2008/krazy.html> (Erişim: 02 Aralık 2010)
- Şekil 9: www.thehorsehospital.com/past/live-past/london-international-film-festival-2010. - Felix, Erişim: 20 Haziran 2010, <http://cacb.files.wordpress.com/2010/06/felixa2.jpg>
- Şekil 10: Mickey Mouse, 1929, <http://bluehawaii.wordpress.com/2007/03/> (Erişim: 15 Mart 2007)
- Şekil 11: Heidi, <http://www.forumacil.com/anime-manga-resimleri-arsivi/82722-anime-heidi-haydi-resimleri-2.html> (Erişim: 20 Kasım 2010)
- Şekil 12: Manga, <http://nutellacube.wordpress.com/2008/04/14/manga-and-anime/> (Erişim: 14 Nisan 2008)
- Şekil 13: DEDEAL Mehmet Naci, Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma, İstanbul, 1995.
- Şekil 14: Tonguç Yaşar, Amentü gemisi Nasıl Yürüdü, filminden bir kare. İstanbul, 1972.
- Şekil 15: Şekil 14: Orhan Büyükdogan, "UGY" filminden bir çizim, 1990. (Halil Türker Arşivi)
- Şekil 16: Levent Elpen, <http://leventelpen.info/leventelpen/> (Erişim: 07 Mart 2010)
- Şekil 17: Cemre Özkurt, <http://cemreozkurt.blogspot.com/> (Erişim: 11 Kasım 2010)
- Şekil 18: Şahin Ersöz, www.ersoz.com/storyboard/storyboard_main.htm (Erişim: 11 Kasım 2010)
- Şekil 19: Tahsin Özgür, Tarzan . www.imdb.com/title/tt0120855/ (Erişim: 11 Kasım 2010)
- Şekil 20: Jeff Treves, Erişim: <http://www.jefftreves.com> (Erişim: 11 Kasım 2010)
- Şekil 21: Erdem Taylan, http://images.fanpop.com/images/image_uploads/Cars-pixar-67028_445_358.jpg (Erişim: 26 Kasım 2010)